



**Napisał: Krzysztof Kochański**

**Ilustrował: Przemysław Woźniak**

„Press any key”, wciśnij dowolny klawisz. Siedział przed monitorem i wpatrywał się w napis u dołu ekranu. Nieco wyżej migotało pięć wielkich liter „RE A D Y”. Łatwo powiedzieć. Jeszcze przed godziną, przed kilkoma minutami, Jack Huston był zdecydowany:

– Zagram i pokonam Go – mówił. – Kto ma Go pokonać, jak nie ja?

Był zdecydowany, po to zresztą kupił Program, płacąc pośrednikowi wątpliwej reputacji bajońską sumę.

Transakcja była nielegalna. Prawo zabraniało posiadania Programu, był to pierwszy w świecie System, którego nie wolno było posiadać nikomu. Nawet sferom wojskowym. Twórca Programu już nie żył, został uznany przez trybunał swego kraju winnym i skazany na śmierć przez powieszenie. Wyrok wykonano w trybie natychmiastowym.

A teraz Jack siedział przy komputerze, mając wczytany ten słynny Program i zaciskał potniejące dłonie. „Press any key”...

Jack był graczem z prawdziwego zdarzenia. Prawdziwym talentem, jeśli chodzi o gry komputerowe. Zaczynał przed laty w zwykłych salonach gier: labirynty, wyścigi, najeź-

dźcy z kosmosu, łowcy skarbów... Wtedy zasmakował w hazardzie – nałóg grania... Później dostęp do mikrokomputerów, gry coraz bardziej doskonałe, wyrafinowane, coraz wyższy stopień trudności, wysiłek nie tylko manualny, ale i umysłowy. Umiejętności Jacka wzrastały, w końcu nie było gry, której nie potrafiłby opanować perfekcyjnie, przeszkody, której nie potrafiłby pokonać, pułapki, której nie zdołałby ominąć.

Dlaczego grał tak namiętnie? Odpowiedź nie była prosta. Wierzył, że maszyna nie może być lepsza od człowieka. Człowiek ją stworzył i człowiek MUSI być lepszy! Wierzył w to, lecz równocześnie podświadomie wciąż domagał się potwierdzenia tej wiary. I chyba dlatego grał – wygrywając, pokonując maszynę, udowadniał tym samym swoją wyższość. Wyższość człowieka.

Ciągle współzawodnictwo, nieodparta chęć wygranej, sprawiły, iż nie mógł przestać grać. Zatem grał, choć o nowe programy było coraz trudniej, skoro ambicje i umiejętności rosły.

O Grze Śmierci dowiedział się z gazet, które obwieściły sensacyjny wyrok na pro-



gramiście będącym jej twórcą. Gdy tylko o tym przeczytał, wiedział, że nie zazna spokoju, dopóki nie zmierzy się z Programem.

Z pozoru sprawa wyglądała beznadziejnie: autor Gry został skazany, wszystkie kopie Programu zniszczone. Ale Jack znał ludzką psychikę i nie wierzył, aby ktoś spośród tych, od których zależało usunięcie wszelkich śladów po Programie, nie zapragnął mieć takiej Gry. I nie omylił się, czego dowód miał przed sobą.

„Press any key”...

Tak długo czekał na tę chwilę, stracił tyle czasu i pieniędzy, a teraz potniały mu dłonie i nie mógł zdecydować się na ten prosty ruch.

„Press any key”.

Prawdę mówiąc, nie wierzył do końca we wszystko, co pisała prasa. „W Grę można tylko wygrać, przegrana kończy się śmiercią gracza”. Nie animowanych ludzików i potworków, lecz rzeczywistego gracza. Decydenta Gry.

Brzmiało to śmiesznie, ale...

Programista otrzymał karę śmierci. Za zart nie wieszka się ludzi – i to w majestacie prawa.

– Załatwię cię – szepnął Jack cedząc słowa. Nie spuszczał oczu z monitora. – Nie zwykłem przegrywać z maszyną.

Odruchowo przemawiał do komputera, choć doskonale zdawał sobie sprawę, że jest to tylko urządzenie, które bez oprogramowania jest mniej przydatne niż elektryczna maszynka do golenia.

„Press any key”.

A więc wcisnął ten klawisz!

⊖ ⊖ ⊖

Pani Huston zapukała do drzwi gabinetu męża, lecz nie usłyszała odpowiedzi. Zapukała raz jeszcze, głośniejsz; wiedziała, że Jack bardzo nie lubi, gdy wchodzi się do jego pokoju bez pukania. I tym razem nikt nie odezwał się, co bardzo ją zaniepokoiło – często przez wiele godzin nie wychylał nosa z gabinetu, ale cały dzień to nawet jak na niego bardzo długo.

Uchyliła drzwi i zawołała. Cisza...

Jack siedział na kanapie. Skulony, wbijając łokcie w kolana, trzymał dłonie przy twarzy, opierając na nich cały ciężar przechylonego ciała.

Komputer był włączony, ekran migotał jakimiś napisami, a z głośnika dobiegała zwariowana melodyjka bez końca.

– Jack! Dlaczego nie odpowiadasz jak wołam? – pani Huston chwyciła męża za ramię.

Jack ani drgnął. Westchnął tylko ociężale i dalej tkwił w swojej dziwacznej pozycji. Spojrzenie pani Huston powróciło do komputera. Przez chwilę marszczyła brwi, czytając komentarz wyświetlony na monitorze i zaraz potem jej oczy zrobiły się okrągłe. Błysnęła w nich przestrasz.

– Jack, ty chcesz... Jezus Maria! Ty w TO grałeś? O Boże! Jack!

Krzyczała, aż zabrakło jej tchu.

Później umilkła, zasłaniając po kobiece-mu usta dłonią. Milczał również Jack, tylko komputer nieprzerwanie wygrywał takty melodyjki.

Wreszcie Jack wstał i sztywnym krokiem podszedł do drzwi. Twarz miał niesamowicie bladą, niemal siną; podkrążone oczy spoglądały w dal, jakby nieobecne.

– Dokąd idziesz, Jack? Wyłącz to paskudztwo, nie mogę tego słuchać!

Jack z obojętną miną przekroczył próg pokoju. Ku zdumieniu małżonki zaraz jednak zawrócił i ponownie usiadł na kanapie.

– Na miłość boską, powiedz coś! – ton głosu pani Huston urósł do krzyku.

– Wygrałem – stwierdził nieoczekiwanie Jack, lecz z jego twarzy nie ustępował wyraz apatii. Wydawało się, że do jego uszu nic nie dociera, oczy nie widzą niczego, a myśli błądzą po nieodgadnionych obszarach wyobraźni.

Było to ostatnie słowo, jakie wypowiedział w swoim życiu.

⊖ ⊖ ⊖



Jacka Hustona leczył znany psychiatra, dr Phil Goldfin, entuzjasta jungowskiego ujęcia podświadomości zbiorowej, prekursor w dziedzinie neopsychoanalizy. Naukowy autorytet Goldfina zdawał się gwarantować pozytywne wyniki w leczeniu wszelkich przypadków, pod warunkiem, iż w ogóle są one uleczalne.

Nikt – nawet pani Huston – nie kwestionował metod podjętych przez doktora dla przypadku Jacka Hustona, podobnie jak i nikt nie wnosił pretensji, iż metody te nie przynoszą efektów. Nikt – oprócz samego doktora Phila Goldfina, który w życiu swoim nie

uznawał przegranych. Jest to zbieg okoliczności, ale w tym jednym podobny był do swego pacjenta, oczywiście przed wydarzeniami, które spowodowały zmiany w psychice Jacka.

Dr Goldfin nie poddawał się do końca. Gdy pojął, że jego wiedza nie wystarcza, aby pomóc Hustonowi, zdecydował, iż jest przed nim tylko jedna droga: poszerzyć swoją wiedzę.

A zatem samemu zmierzyć się z Programem. Zmierzyć się i zrozumieć. Dr Phil Goldfin był wielkim człowiekiem...

Był!